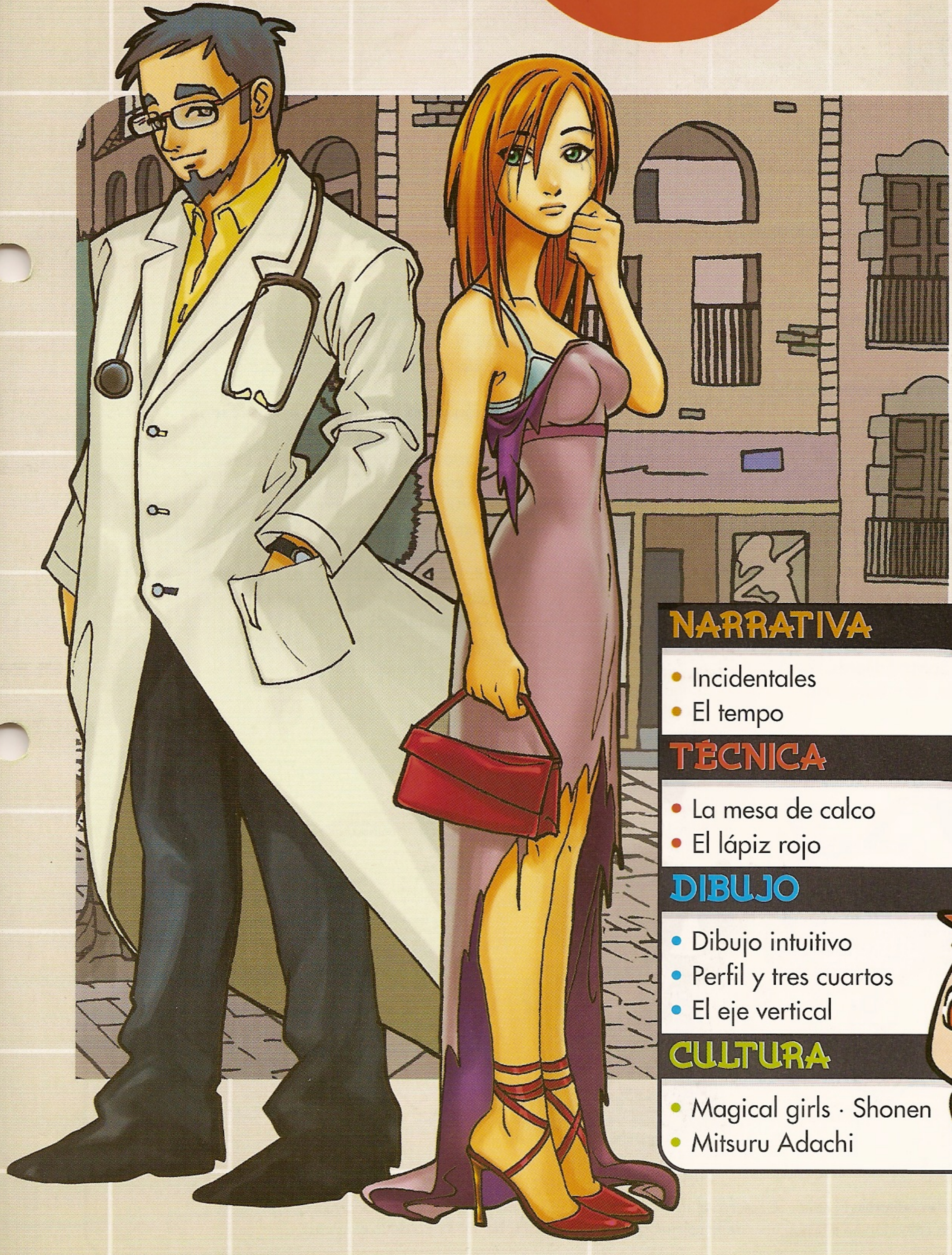
Curso de dibujo MANGA

11



NARRATIVA

- Incidentales
- El tempo

TÉCNICA

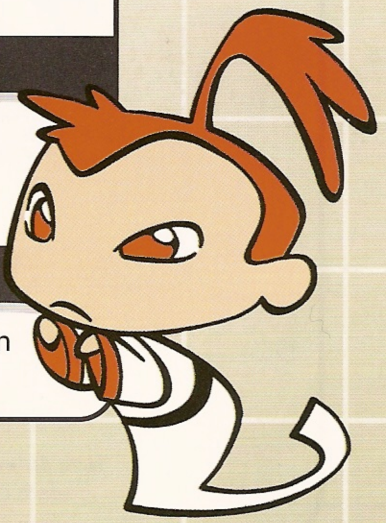
- La mesa de calco
- El lápiz rojo

DIBUJO

- Dibujo intuitivo
- Perfil y tres cuartos
- El eje vertical

CULTURA

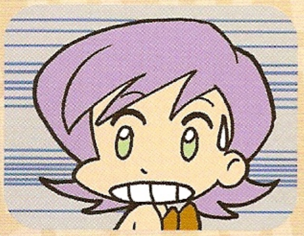
- Magical girls · Shonen
- Mitsuru Adachi



SALVAT

NARRATIVA

Crea tu propia historia, desde el guión hasta las viñetas. Todo lo que necesitas para convertirte en un gran mangaka.

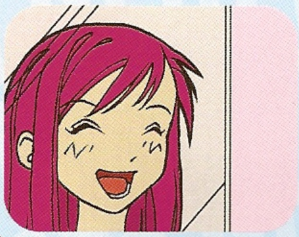


TÉCNICA

Todas las técnicas del manga a tu alcance. Los secretos de todos los procesos, desde el lápiz hasta el color.

DIBUJO

Aprende a dibujar personajes y objetos en los estilos característicos del manga: shojo, shonen, seinen, yon koma...



CULTURA

Conoce los secretos y técnicas de los maestros japoneses y todo lo relacionado con el mundo del manga.

Créditos y notas

Director editorial
Francesc Navarro

Dirección editorial de coleccionables
Oriol Molas

Editora
Lara Toro

Realización editorial y diseño gráfico
Estudio Fénix

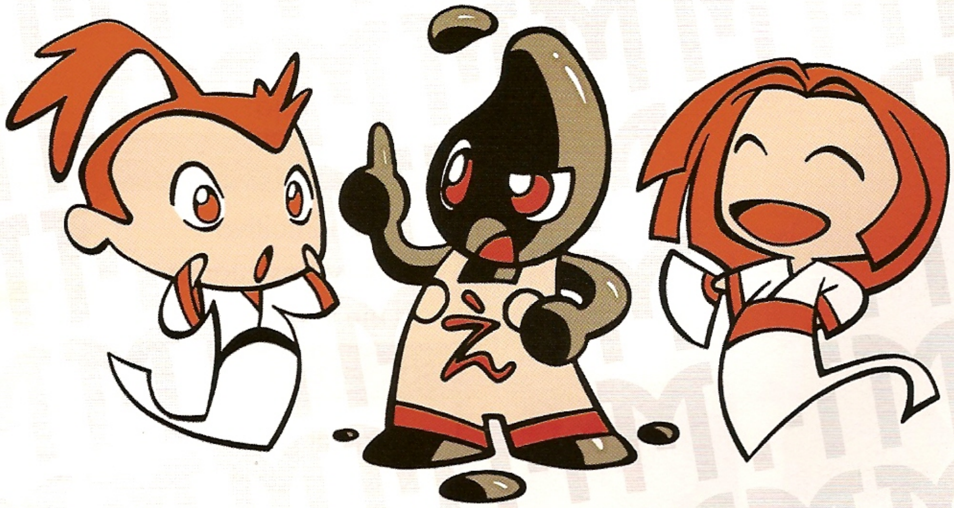
Producción editorial
Carme Rius

© 2003, Salvat Editores, S.A.
Mallorca, 45 – Barcelona.

Distribución
España. SGEL, Polígono Industrial de Alcobendas.
Avda. Valdelaparra, 29 - Madrid.

Suscripción y petición de números atrasados (sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos n.° 532, 08080 Barcelona.
Teléfono: 902 11 75 47 - Fax: 93 495 57 19.
Horario de atención: de 9 a 17 h.

ISBN: 84-345-6542-0 Obra completa
ISBN: 84-345-6543-9 Fascículos
Depósito Legal: B-33323-2003
Imprime: CAYFOSA-QUEBECOR
Printed in Spain



Nota de los editores: El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias del mercado así lo exigieran.

INCIDENTALES

INEVITABLES E IMPRESCINDIBLES

En cualquier historia mínimamente compleja, aparece siempre la categoría de los personajes incidentales, también llamados a veces terciarios o puntuales. Se trata de aquellos cuyo objetivo en la historia no afecta a la trama principal.

Los personajes incidentales sólo aparecen cuando la historia tiene necesidad de ellos. Pero a diferencia de los secundarios, su importancia es mínima para la trama principal.

- Los personajes incidentales están tan absorbidos por su función que muchas veces no tienen ni nombre: son "los compañeros" o "el profesor", o "la víctima del asesino" o "los clientes del bar"...

- Su función principal es "ambientar", es decir, cumplen la misma función que los fondos: situar a los personajes principales en un entorno.

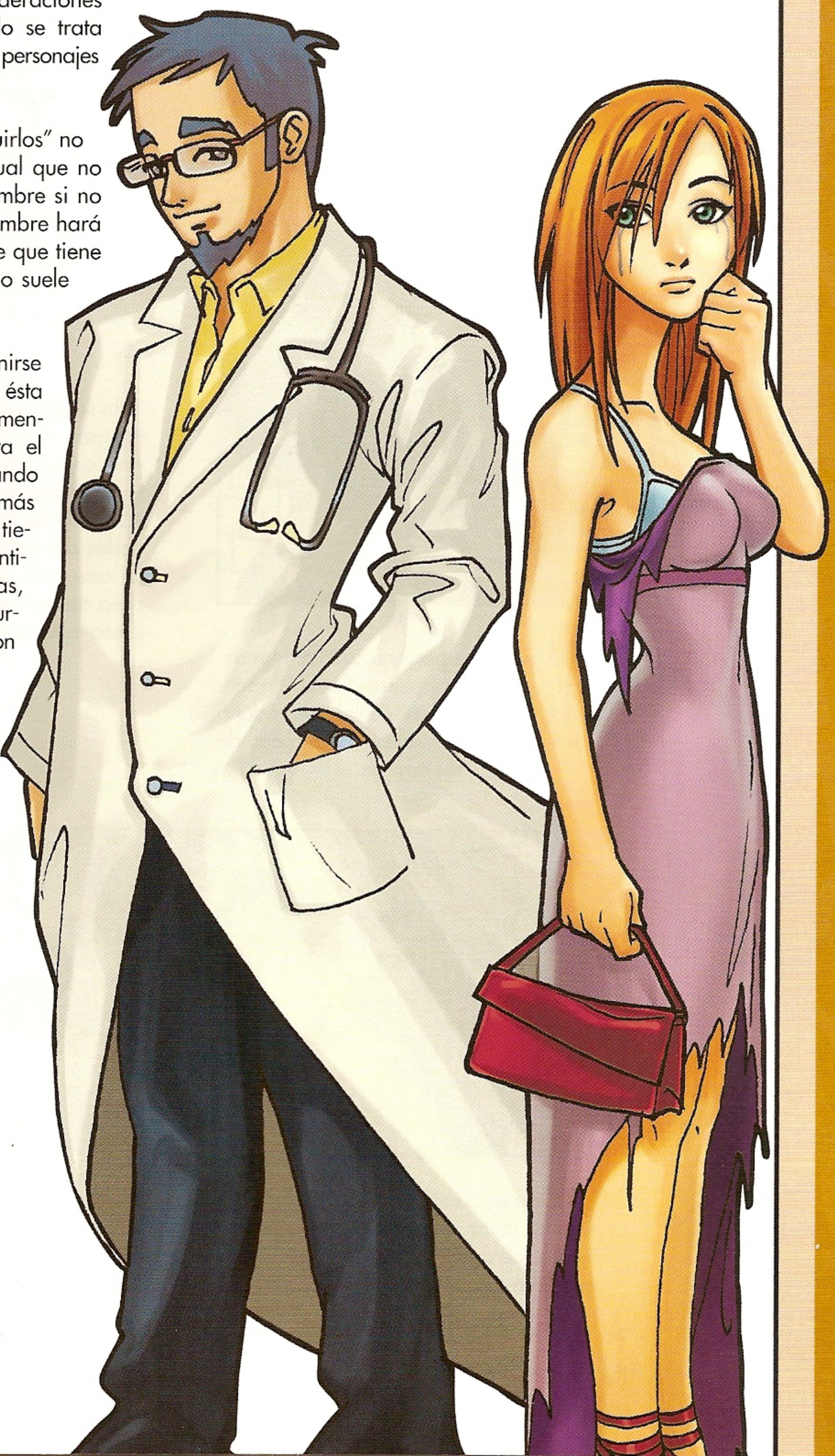
- En ocasiones, un personaje incidental participa en la acción, pero siempre lo hará cumpliendo su función y nada más. Los personajes recurrentes rara vez pueden considerarse incidentales.

- En realidad, la diferencia fundamental entre personaje secundario y personaje incidental es que éstos no participan de la trama principal. Lo que les pase "a ellos" carece de importancia para la historia, y ésta no les afecta.

Hay dos consideraciones obvias cuando se trata de construir buenos personajes incidentales.

- Primera, "construirlos" no es buena idea, igual que no lo es darles un nombre si no es necesario. El nombre hará que el lector piense que tiene que recodarlo, y no suele hacer falta.

- Segunda, al definirse sólo por su función, ésta debe ser inmediatamente reconocible para el lector. Es fácil cuando llevan uniforme, y más difícil cuando no tienen elementos distintivos. Si hay dudas, siempre cabe el recurso de dibujarlos con menos detalles.



MÉDICO Y VÍCTIMA

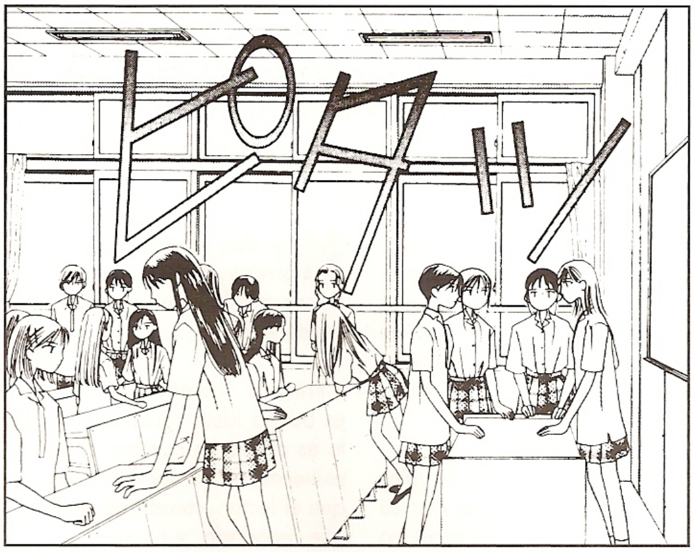
Un caso muy típico de personaje incidental es el que desempeña un papel reconocido. Al "médico" le definen su bata y su estetoscopio, mientras que la "víctima" quizá sólo aparezca como tal... como cadáver, vaya.

1

SUBORDINADOS A LA HISTORIA

Personajes incidentales puede haber muchos, pocos o incluso ninguno, ya que sólo aparecen cuando realmente hacen falta para hacer un ambiente creíble. Por ejemplo: un bar vacío no es normal, ni lo es un estadio sin público. La primera distinción entre unos personajes incidentales y otros es similar a la de los extras de cine: cuando tienen diálogo, se convierten en actores, aunque en los créditos sean la "chica del bar" o el "peatón".

• Un caso obvio en que la masa es importante: en *Karekano*, los compañeros hacen el vacío a la protagonista sin necesidad de individualizarse. Son "la clase", no personas concretas.



Karekano © 1996 Masami Tsuda · Hakusesha

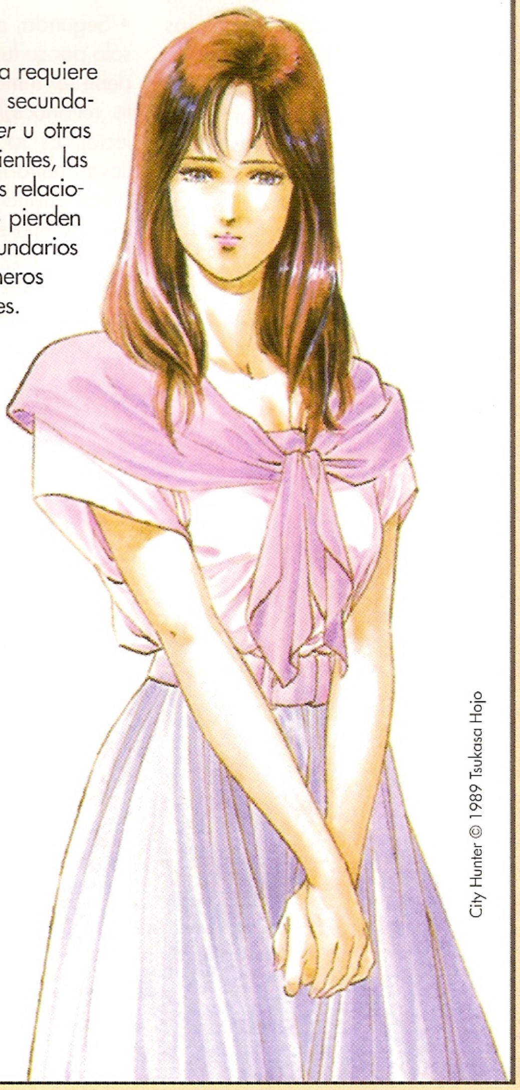
Dragon Ball © 1988 Bird Studio · Shueisha Inc.

• A veces los personajes sufren un ascenso. Éste personaje se llama "Presentador", y pasó de incidental a secundario a fuerza de presentar los torneos de Son Goku y sus amigos.

• En series cuya trama requiere un gran número de secundarios, como *City Hunter* u otras series policíacas, los clientes, las víctimas y las personas relacionadas con cada caso pierden la categoría de secundarios para convertirse en meros personajes incidentales.

I"s © 1997 Masakazu Katsura · Shueisha Inc.

• En la frontera entre secundario e incidental está el profesor de *I"s*, más conocido como "el barbas". Sólo aparece en clase, y su historia es un misterio, pero en clase sí tiene diálogo, y a veces su contribución es decisiva, como cuando hace un encargo a Iori e Ichitaka.



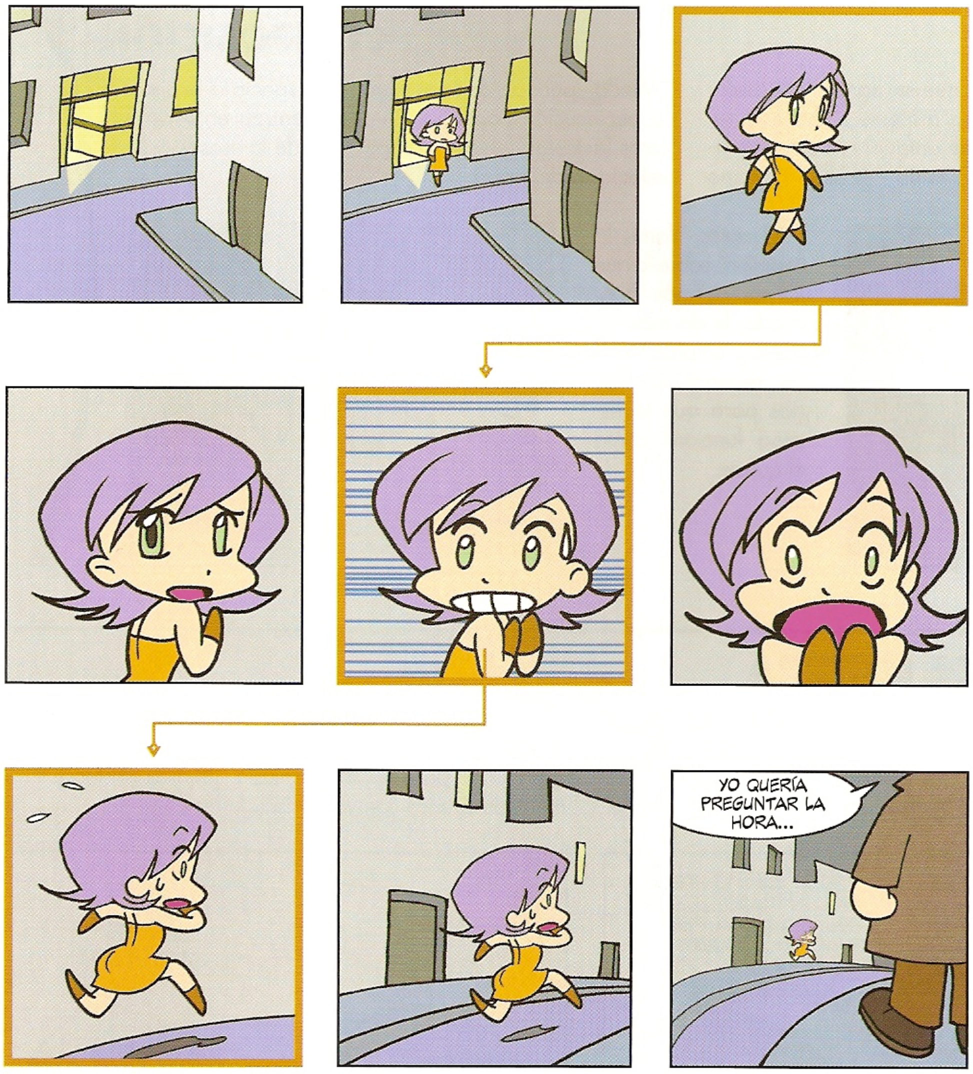
City Hunter © 1989 Tsukasa Hojo

EL TEMPO

LA CLAVE DEL RITMO

El ritmo narrativo es uno de los conceptos de definición más complicada de toda la narrativa gráfica. Es al mismo tiempo el campo en el que el autor tiene más posibilidades de expresarse, y también aquél en el que la efectividad de la historia se compromete.

El tempo es otra forma de decir "el ritmo" o, siguiendo el símil musical, el compás. Igual que no todas las partes de una sinfonía se tocan igual, no todas las partes de la historia tienen el mismo ritmo. En la historieta, el ritmo depende, fundamentalmente, de varios factores: el argumento, la longitud de la historieta, la composición de página y lo que aparezca de verdad en las viñetas y bocadillos, que determinará lo que entienda el lector. Veamos un caso práctico.



El establecimiento de la situación ocupa estas tres viñetas: la chica sale del edificio y mira hacia atrás.

Tres planos determinan tres emociones: la inquietud, el miedo y el terror. Este catálogo de emociones cada vez más intensas son el núcleo de la historia.

En el desenlace, la chica huye. La historia se entiende, pero llega el momento de la interpretación final. El único bocadillo aparece al final y da la clave de la historia.

La cuestión es: ¿puedes imaginar esta misma historia con menos viñetas? La historia se entiende con muchas menos imágenes: sigue las flechas del ejemplo y verás que es cuestión de qué escoges explicar. ¿Y con más? ¿Puedes imaginar otros planos, otras imágenes, que hagan que la historia se lea diferente? Escogerlas y combinarlas es la clave de la narrativa, y lo que se modificará con esos cambios será el tempo, es decir, el ritmo y por tanto la lectura de la historia.

1 HISTORIA

Cuando se pasa del guión a la puesta en página, el autor toma una serie de decisiones sobre lo que es importante y lo que no lo es, y asigna "espacio" en consecuencia. Es evidente que una obra no se piensa en viñetas: primero se divide el contenido en escenas, y después las escenas en páginas y las páginas en viñetas. Cualquiera de esos pasos puede hacerse en forma diferente, y dar resultados muy distintos.

Argumento 1
"Acosada" (4 páginas)

La joven Yuka es perseguida por un maníaco que pretende vengar la muerte accidental de su mascota e intenta atropellarla. Cuando Yuka se traslada a otra ciudad, el maníaco la sigue una noche. Finalmente, Yuka decide apuntarse a una expedición al Yucatán y, en las ruinas mayas, se produce el enfrentamiento definitivo entre los dos.

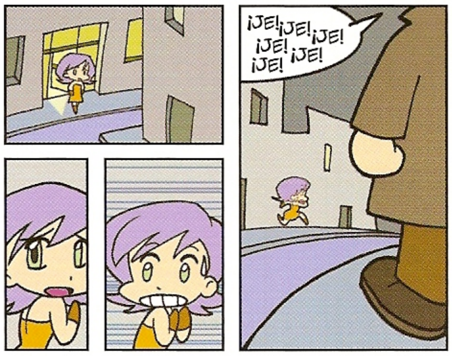
• ¿Qué es determinante? La longitud de la historia. En "Acosada", la persecución nocturna no ocupará mucho en una historia en que hay tanto que explicar. En "Miedo", en cambio, la historia funciona como se ha explicado.

Argumento 2
"Miedo" (1 pág.)

La joven Yuka es una adolescente fantasiosa que no consigue superar su terror a lo desconocido. Yuka es muy infeliz, y un día, tras huir desesperadamente de un desconocido, resulta atropellada por un coche.

2 COMPOSICIÓN

Incluso tras decidir el espacio que se dará a una escena, hay que estudiar cómo va a leerse dicha escena. Imaginemos que los dos guiones anteriores no tienen límite de espacio, de forma que tanto "Acosada" como "Miedo" puedan dedicar el mismo espacio a explicar la persecución nocturna. Entonces, entran en escena otros factores, como la composición de la escena y la velocidad de lectura.



• El autor "llama la atención" sobre lo que le parece más adecuado, le da más espacio y emplea todos los recursos necesarios para que la escena funcione como él quiere.

3 VELOCIDAD DE LECTURA

Por último, hay que tener en cuenta que ni las viñetas ni las páginas se leen siempre igual de rápido. El mayor o menor número de viñetas, y el mayor o menor número de diálogos, son lo que determinan el tiempo que el lector va a pasar con toda la escena. Pero el grado de complejidad de lo que se ve también exigirá más o menos tiempo para ser interpretado. ¡Nunca confundas número de viñetas con velocidad de lectura!

LA MESA DE CALCO

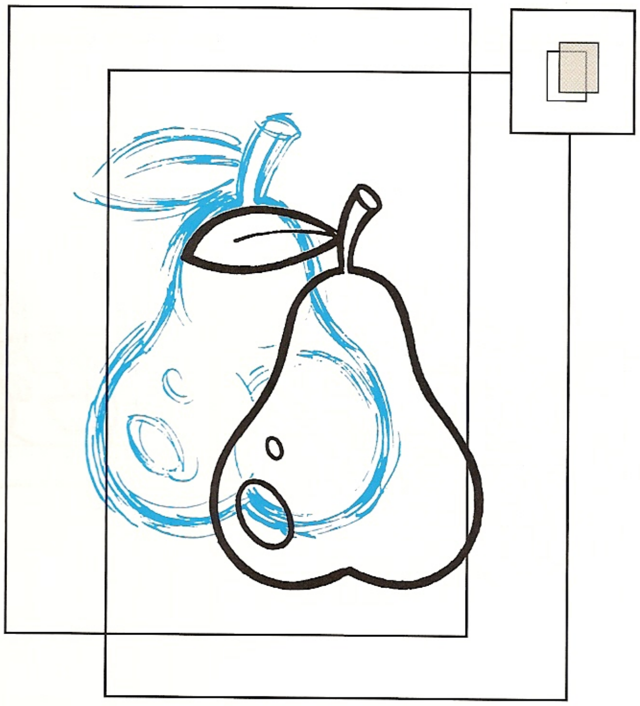
DOMANDO LA LUZ

Ya hemos dejado claro que el primer paso a la hora de dibujar una página de manga es el planteamiento. Una vez sabemos qué va en cada viñeta y cuánto espacio ocupan dentro de la página, estaremos preparados para usar la mesa de calco.

La mesa de calco es un utensilio que consta de una superficie translúcida y plana que deja pasar la luz emitida por un foco. Esto nos permite transportar una imagen ya existente a la hoja de papel en la que estamos trabajando, mediante el calco . Hay mesas de luz de muchas clases, tamaños y precios. Pero, aunque las hay altamente equipadas para realizar tareas muy especializadas, para dibujar a nosotros nos bastará con una bien sencilla.

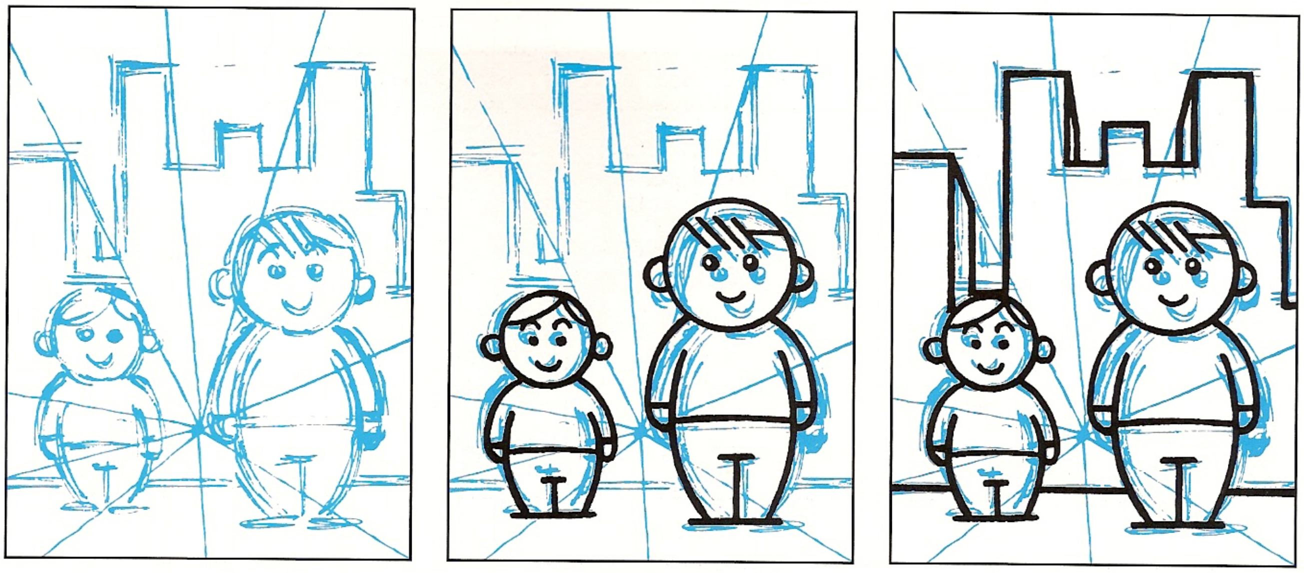
PASO A LIMPIO DE LÍNEAS PRINCIPALES

• Como ya sabemos, una vez abocetado el dibujo debemos pasarlo a limpio eligiendo la línea correcta entre la maraña de trazos que hemos empleado para definir los volúmenes. La mesa nos permite realizar esta tarea cómodamente, y esta será su función básica.



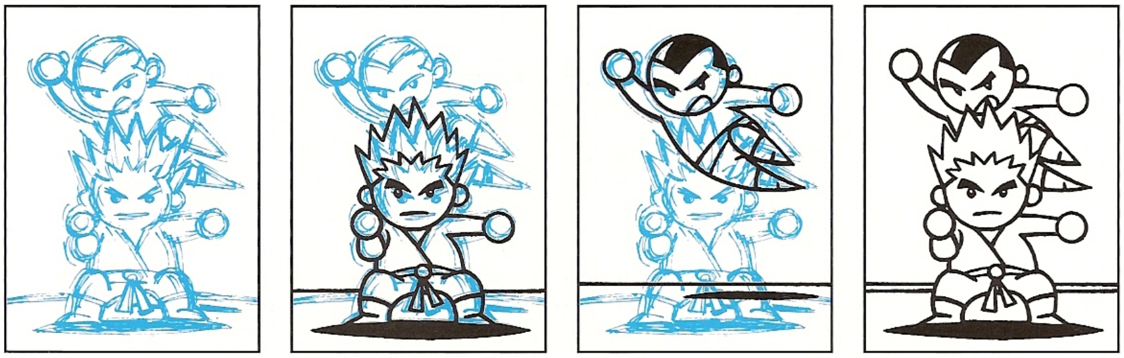
RESOLVER UN DIBUJO POR PARTES

• En ocasiones, nos encontramos con que hemos abocetado una escena en la que hay personajes en varios planos, un fondo complicado y todas las líneas de perspectiva que hayamos utilizado. Decidir aquí qué línea es la adecuada se complica, por lo que podemos calcar y dar detalle a los personajes por un lado, resolver el fondo por otro, y luego integrarlo todo mediante el calco.

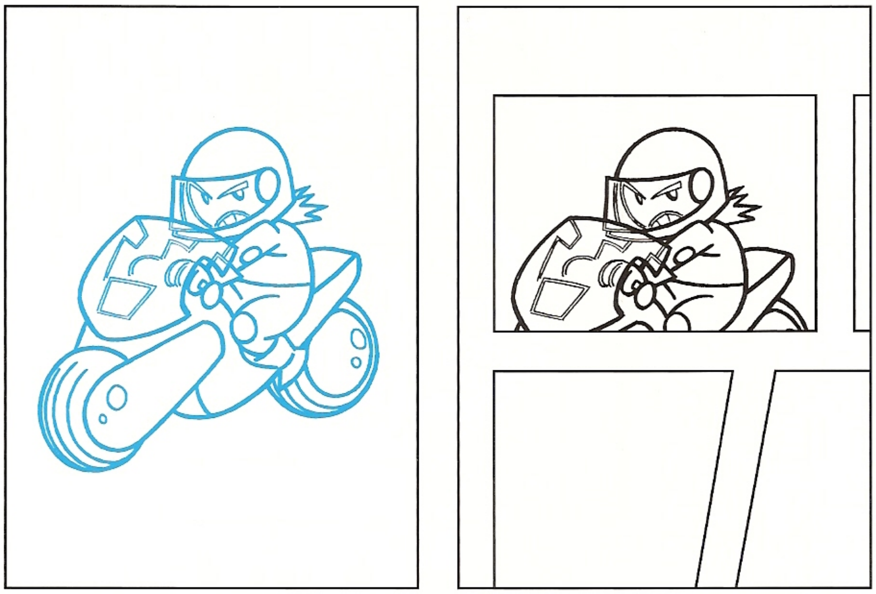


1 SOLUCIONAR COMPOSICIONES COMPLICADAS

Como estamos empezando, en ocasiones vamos a tener problemas con composiciones en que varios personajes se superponen, siendo confuso elegir la línea adecuada a la hora del pasado a limpio. Pues bien, si abocetamos el conjunto y luego dibujamos cada personaje por separado (cosa que nos ayudará a construirlos mejor), luego podremos unirlos en la viñeta mediante el calco. Esto hará que la escena gane coherencia.



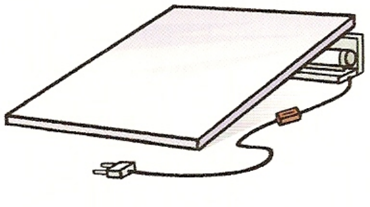
2 ENCUADRAR VIÑETAS



Como hemos explicado en el apartado anterior, por lo general es más rápido dibujar (o esbozar) una escena completa que hacer sólo la parte que tenemos en la viñeta. En una viñeta en que deba aparecer, por ejemplo, un piloto subido en su moto, es conveniente abocetar la figura completa en un papel aparte para fijar las proporciones, y luego calcar sólo el trozo que queremos situar en la viñeta. Si no tenemos una visión global de todo el conjunto, es fácil equivocarse.

MATERIAL La mesa de calco casera

Puedes comprar una mesa de luz en una tienda especializada, o bien fabricarla tú mismo. Te hará falta un tubo fluorescente de tamaño mediano (con su soporte), un trozo de cable (un poco más largo que la distancia hasta el próximo enchufe), un interruptor, una clavija y una plancha de metacrilato translúcido mayor que un A4. Primero, se conectan el interruptor y la clavija al cable. Después, se conecta éste al soporte del tubo. Se pone el fluorescente en posición horizontal sobre la mesa y se apoya la plancha. Ya tienes una mesa de calco económica y portátil. El que la superficie de la mesa quede en desnivel nos ayudará a no tener que inclinar tanto la espalda. ¡Ahora ya puedes olvidarte de las ventanas!



EL LÁPIZ ROJO

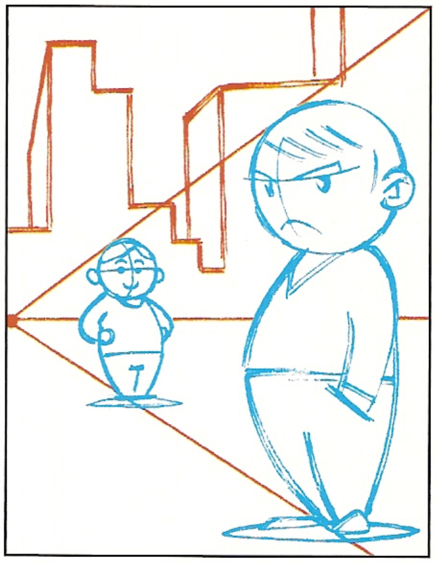
UN RECURSO QUE VALE LA PENA

Por lo general, para hacer cualquier dibujo, nos basta con un lápiz negro. Pero igual que el lápiz azul resulta muy útil para abocetar, vale la pena también hacer hincapié en el uso que podemos darle al lápiz rojo.

Aunque en principio pueda parecer un lío, la práctica nos demostrará lo útil que es asociar cada color a unas tareas determinadas. Usando el lápiz rojo, podemos indicar varios niveles dentro del dibujo, para que una vez lleguemos al pasado a limpio, tengamos menos trabajo adivinando qué es lo que hay debajo de tanta raya. Usar diferentes colores a la hora de abocetar nos facilitará la tarea de interpretar luego qué es lo que hemos dibujado.

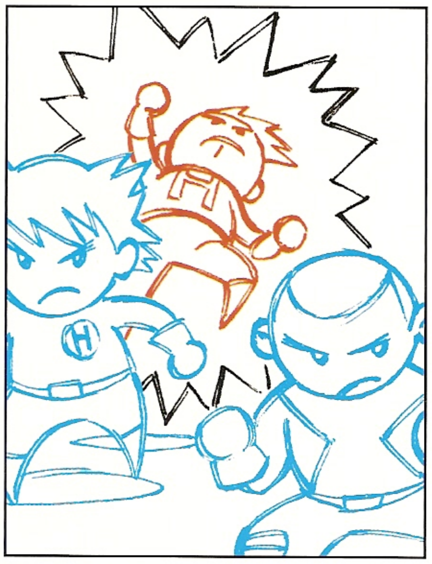
ENCAJE DE LA PERSPECTIVA

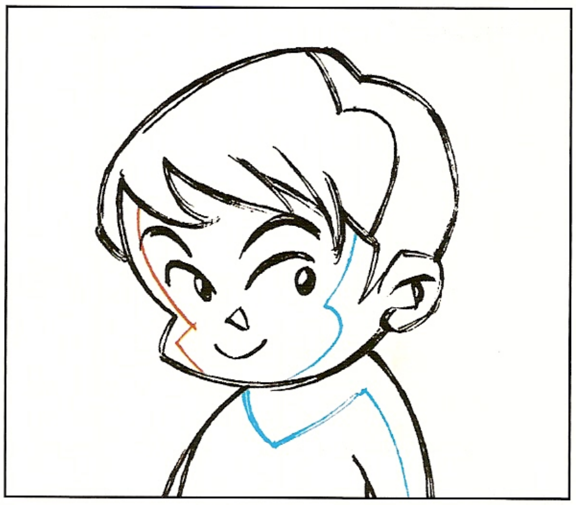
• Tenemos una complicada escena en la que aparecen varios personajes sobre un fondo. Ya hemos abocetado el fondo y tenemos que trazar las líneas de perspectiva para encajar los personajes. Primero trazaremos estas líneas en rojo, y después, encajaremos los personajes en azul.



ELEMENTOS DISTINTOS EN UNA ESCENA

• Si tenemos muchos personajes que se superponen, en lugar de dibujarlos en hojas distintas, podemos hacerlos con lápiz de color diferente. De esta forma, a la hora de calcar, usaremos las líneas que nos convengan y veremos también las que no.





PARA INDICAR BRILLOS

• Si queremos colorear una ilustración al estilo anime, primero debemos definir las diferentes zonas de color. Así, con lápiz azul definiremos la zona de sombra, mientras que con el rojo indicaremos las zonas de brillo y los destellos.

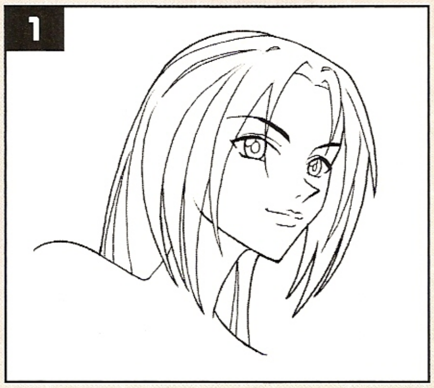
LAMINA Nº 021

DURACIÓN	30 MINUTOS
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	LÁPIZ AZUL, LÁPIZ ROJO

LÁPIZ ROJO

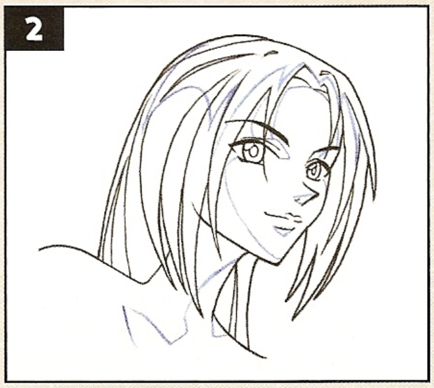
Antes de ponerse a colorear un dibujo, es conveniente realizar un paso previo muy importante: el estudio de iluminación. Con la ayuda de el lápiz rojo y el lápiz azul, vamos a preparar un boceto para que, cuando coloreemos, tengamos las cosas mucho más claras y no demos más rodeos de los necesarios.

1



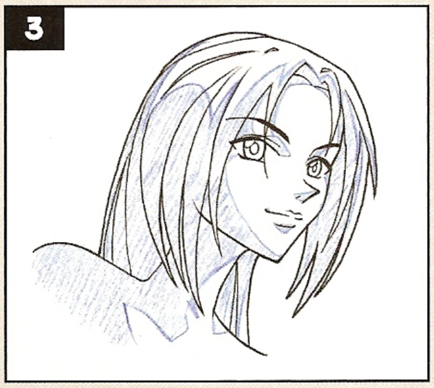
Al principio.
Tenemos nuestro dibujo, limpio y entintado. Empezamos a estudiar dónde vamos a aplicar luces y sombras.

2



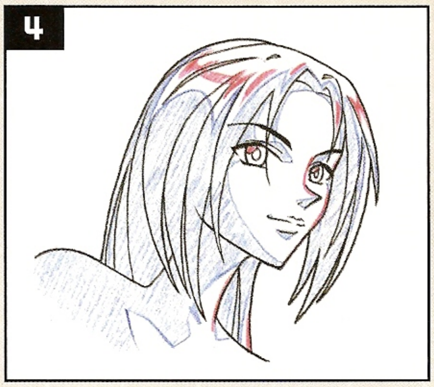
Delimitando.
Empezamos a acotar las zonas que queremos diferenciar. Con un solo trazo bastará de momento.

3



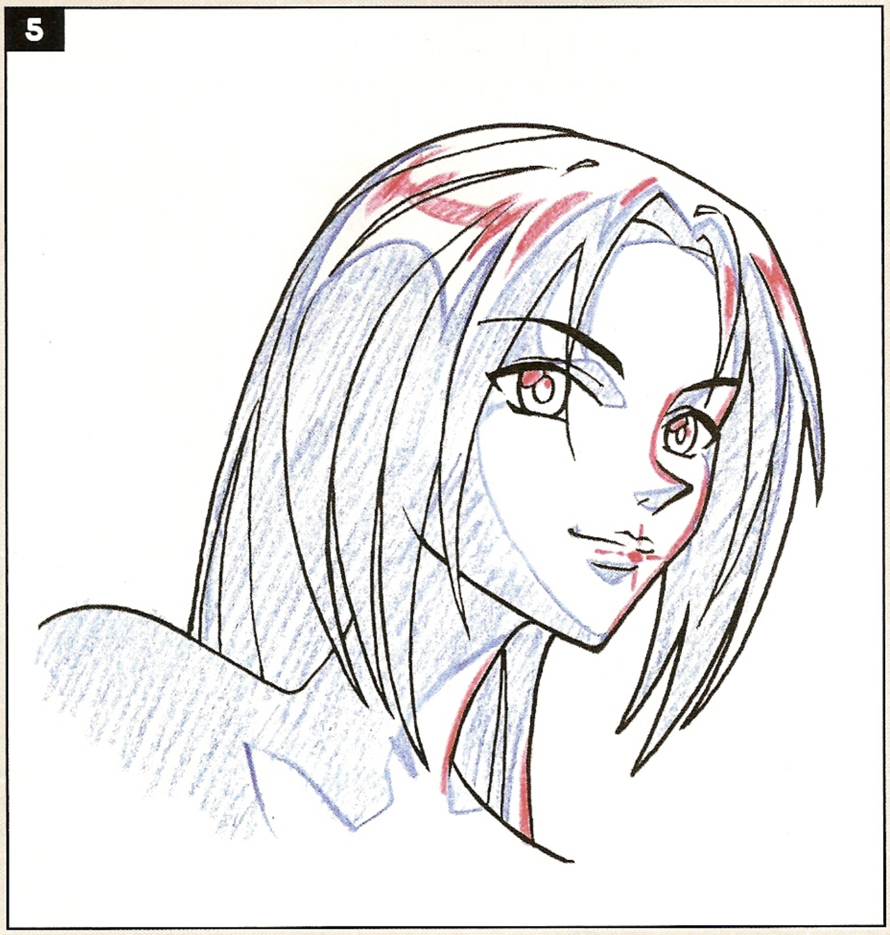
Sombras.
Cuando tenemos claro qué zona de la cara va a estar más oscura, la rellenamos con lápiz azul.

4



Luces.
Una vez situadas las sombras, procederemos a colocar los brillos que creamos necesarios con ayuda del lápiz rojo.

5



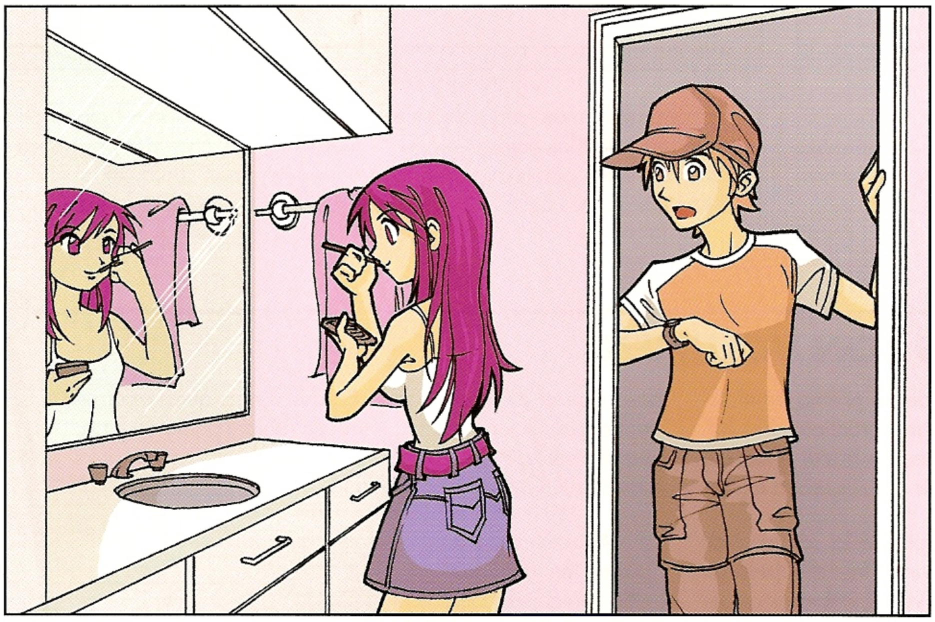
Destellos.
En ocasiones un foco de luz fuerte puede provocar destellos sobre superficies brillantes. En este caso, lo hemos hecho en el labio. De esta manera, ya tenemos nuestra guía de coloreado para consultarla cuando llegue el momento.

DIBUJO INTUITIVO

SIMULAR LA PERSPECTIVA

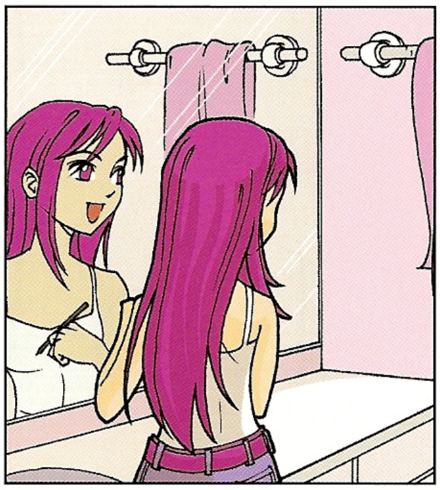
Conocer la perspectiva también sirve para dejar a un lado las reglas de vez en cuando y hacer los dibujos simulando su efecto, a mano alzada, de forma intuitiva. Si la perspectiva funciona a la vista, no necesita la precisión milimétrica de trazar las fugas desde la línea del horizonte.

La perspectiva es un instrumento muy útil, pero también puede suponer una dificultad añadida cuando se subordina el dibujo a una perspectiva correctamente trazada. El resultado será muy rígido y comenzar cada viñeta supondrá un esfuerzo extra si las planteas como ejercicios de perspectiva. La mayoría de las viñetas requerirán del uso del sentido común y de tus conocimientos, más que del dibujo técnico. Si "parece" que hay perspectiva, ya nos basta.

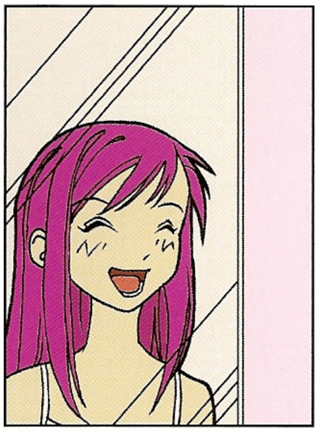


• En esta viñeta se muestra a los personajes y su situación en el fondo y se establecen las condiciones que se repetirán en las viñetas siguientes. Sería difícil hacerla de cabeza, así que requiere una perspectiva totalmente realizada.

• Lo más práctico es plantearla en una hoja a parte, dibujando las paredes y el suelo de la habitación y situando a los personajes en ella, de cuerpo entero porque necesitamos situar sus pies para no equivocarnos con su posición y su altura, aunque salgan cortados en el encuadre final. Después se calca lo que nos interesa, lo que aparece en el encuadre.



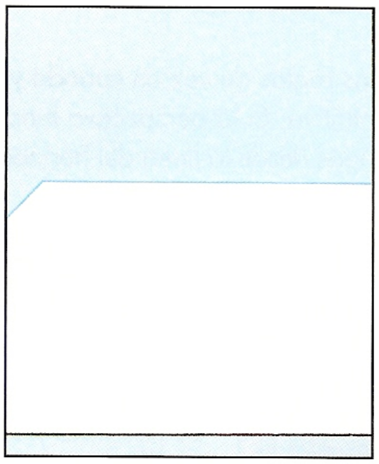
• Cuando hacemos un plano más cerrado y los objetos salen tan cortados, no merece la pena repetir el proceso. Seguimos la referencia de la primera viñeta para dibujar la parte de fondo que se vea junto al personaje.



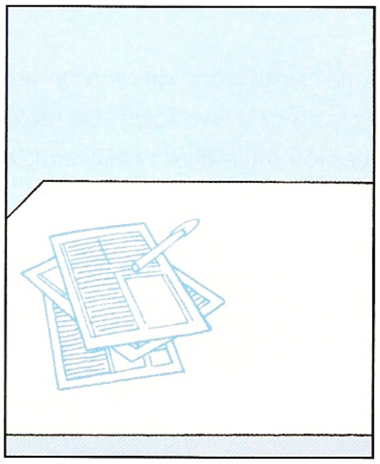
• Un detalle de un objeto o un primer plano son fáciles de adaptar a un punto de vista cuando construimos su volumen. Basta con insinuar la perspectiva y quedará bien.

1 DIBUJAR OBJETOS EN PERSPECTIVA

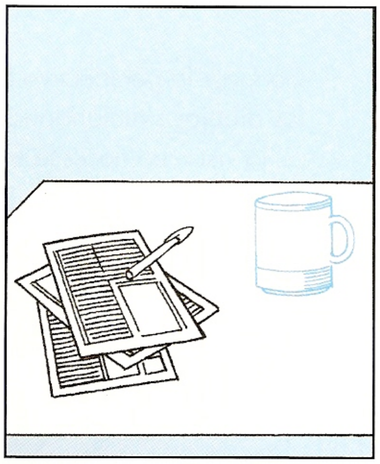
Simular que un dibujo tiene perspectiva, sólo requiere el uso de un par de trucos. Primero, hacer las líneas paralelas entre sí un poco inclinadas, como si fugasen a un punto alejado. Y segundo, comenzar siempre por el objeto que marque la referencia del espacio y dibujar los demás objetos procurando que parezca que fugan en el mismo sentido que éste, que están sobre el mismo plano.



• Empezamos por dibujar una mesa. El ángulo que forman los bordes es lo que da a entender al lector que está en perspectiva.



• El tablero de la mesa sería el plano sobre el que están las hojas. Con hacer que las líneas paralelas imiten la fuga de la mesa, nos basta.

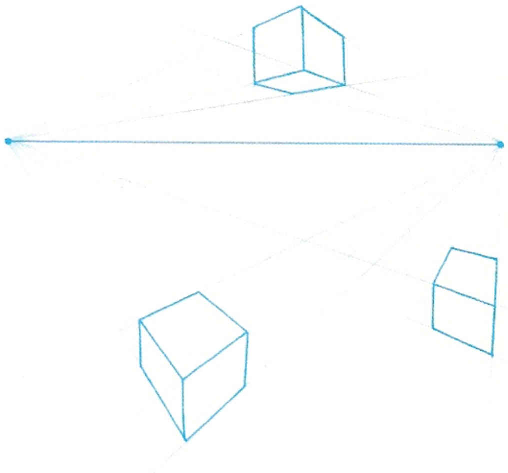


• Un cuadrado sobre el plano de la mesa sería la base del prisma en el que meteremos cualquier objeto sobre ella, en este caso, la taza.

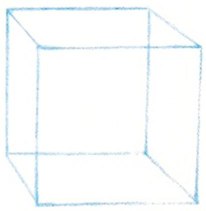
2 DIBUJAR OBJETOS CON VOLUMEN

Ya que dominamos el dibujo de un prisma en el espacio tridimensional, una buena práctica sería hacerlo en diferentes vistas y posturas, sin trazar línea del horizonte ni fugas. Se trata de simular que sus aristas fugan, para que el prisma tenga la misma forma que le correspondería si hicieramos esa vista con regla y punto de fuga. Imaginándote que esos prismas encierran objetos, podrás dibujar sus vistas a mano alzada.

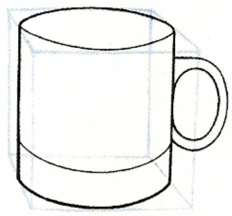
• Estos prismas son sólo un ejemplo de la cantidad de posiciones en la que puedes dibujarlo. Tras dibujarlo repetidas veces probando diferentes vistas, deberías de ser capaz de hacerlo directamente, sin trazar líneas de fuga.



• Abocetamos un prisma en una posición cualquiera, pero con cuidado de hacer las aristas como si fugasen a un punto.



• Con la referencia del prisma, dibujamos el objeto dentro, de la forma habitual.



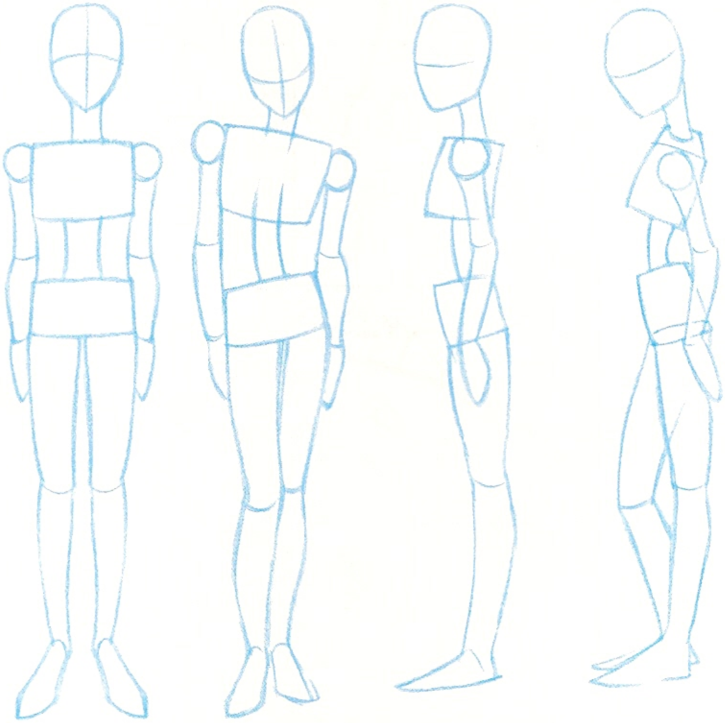
PERFIL Y TRES CUARTOS

MANEJAR LAS MASAS DE LA FIGURA

Cuando dibujas el modelo de bloques tienes que imaginarlo como si fuera un objeto real, parecido a los muñecos de madera que venden en las tiendas de arte. Los bloques representan masas sólidas y deben de comportarse como tal, con la relación correcta entre partes rígidas y flexibles.

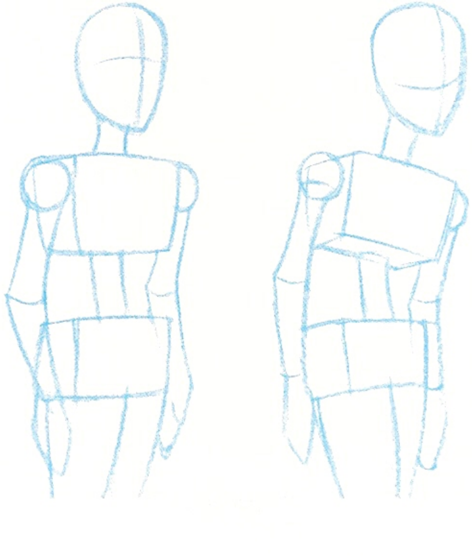
Dibujar el maniquí del volumen no sólo consiste en hacer los bloques con la proporción correcta. Los bloques muestran la perspectiva y el punto de vista en las que está la figura y, además, la relación que existe entre ellos. El eje vertical sería como un muelle que une los bloques rígidos, que se comportan como un objeto sólido y cuando se inclina una parte, la otra también se mueve, para compensarlo. Hay un equilibrio entre los bloques.

• Esta pose no queda natural; el cuello y la espalda están demasiado rígidos y los pies no dan la sensación de sostener el peso del cuerpo ni de apoyarse en el suelo. A su lado, hay una pose más correcta, en la que el peso de los bloques está mejor distribuido.



• Las masas del tronco y la ingle se colocan en una relación contraria para equilibrarse, haciendo un efecto tipo "acordeón". Cuando los hombros y la caja torácica se inclinan en un sentido, la cadera y la ingle se inclinan en el sentido contrario.

• El problema con las vistas demasiado rígidas es que no parecen poses naturales. La espalda y el cuello rectos le dan a la figura un aspecto de robot. La espalda debería de hacer una ligera curva, y los bloques principales tendrían que mostrarse un poco inclinados, para que se vea su relación de equilibrio y transmitan la sensación de tener peso real.



• Aquí vemos cómo se equilibran las masas de los bloques, arqueando la espalda y adelantando la posición de la cabeza. El peso de la figura parece desplazado adelante, con la cabeza y el tronco adelantados, lo que da la sensación de estar moviéndose. Al levantar una pierna, la cadera se inclina y los hombros lo compensan inclinándose en sentido contrario.

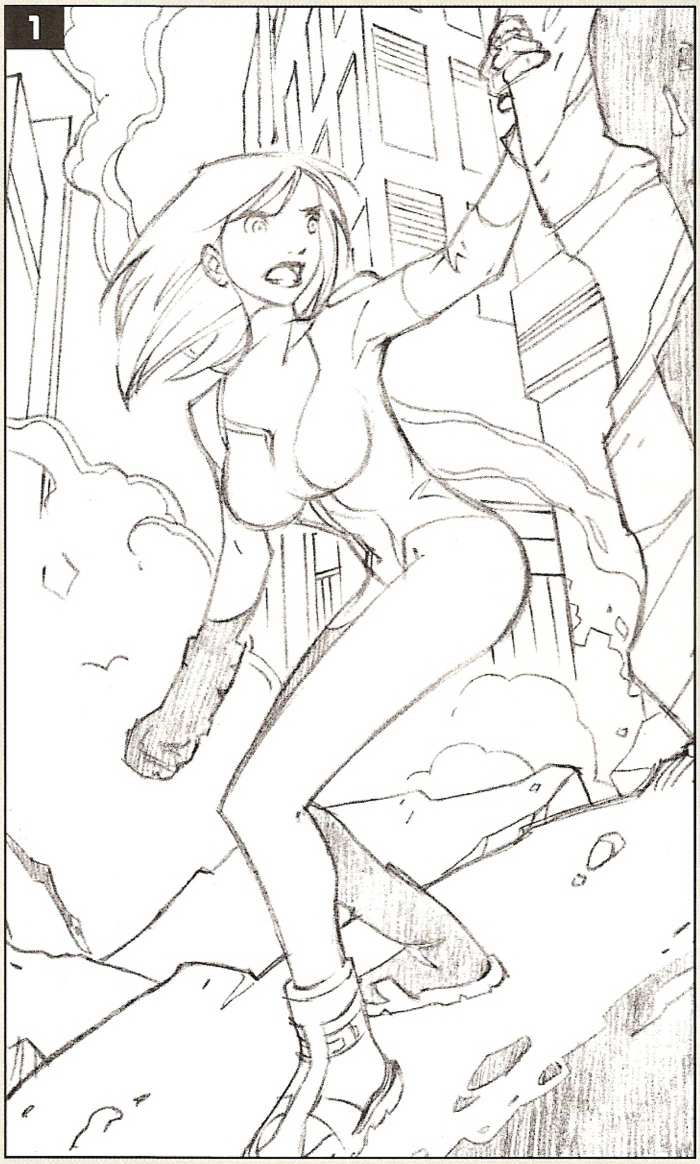
LAMINA Nº 022

DURACIÓN	80 MINUTOS
DIFICULTAD	MEDIA
MATERIALES	LÁPIZ, ROTULADOR TÉCNICO

DECONSTRUIR EL DIBUJO

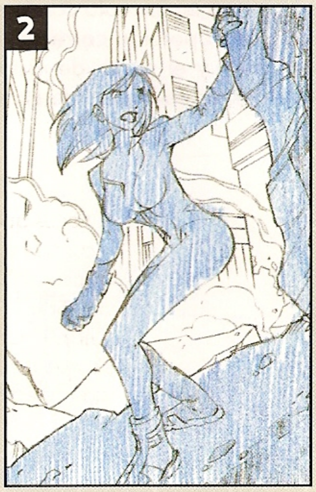
Puedes ampliar esta práctica utilizando los mangas que tengas en casa. Fíjate en cualquier viñeta y analiza la dificultad que tendría dibujarla (fondo en perspectiva, varios personajes, el punto de vista...). Trata de reconstruir el esquema volumétrico empleado para dibujarlas, siguiendo el proceso que te mostramos aquí.

1



Acabado.
Aquí tienes una viñeta en la que el dibujo a lápiz está terminado. El punto de vista es un ligero contrapicado de un personaje que queda bien destacado, y tras la chica, hay un fondo con unos edificios. Las rocas y las nubes de polvo que hay entre la chica y los edificios separan los tres términos en el dibujo y le dan una mayor profundidad.

2

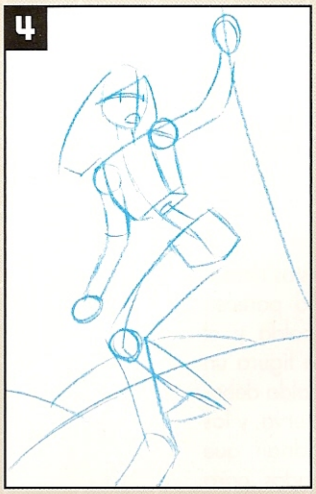


Personajes.
Lo primero al analizar la viñeta, es identificar cuáles son los personajes destacados y qué forma parte del fondo.

3

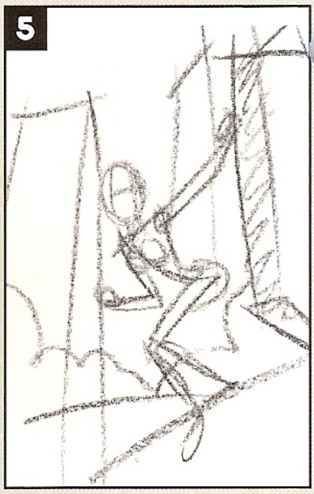
Términos.
Visualizamos los planos de profundidad: la parte del escenario que está delante, un segundo término y el fondo.

4



Volumen.
Hacemos los bloques del volumen de los personajes y los elementos de escenario, simplificados.

5



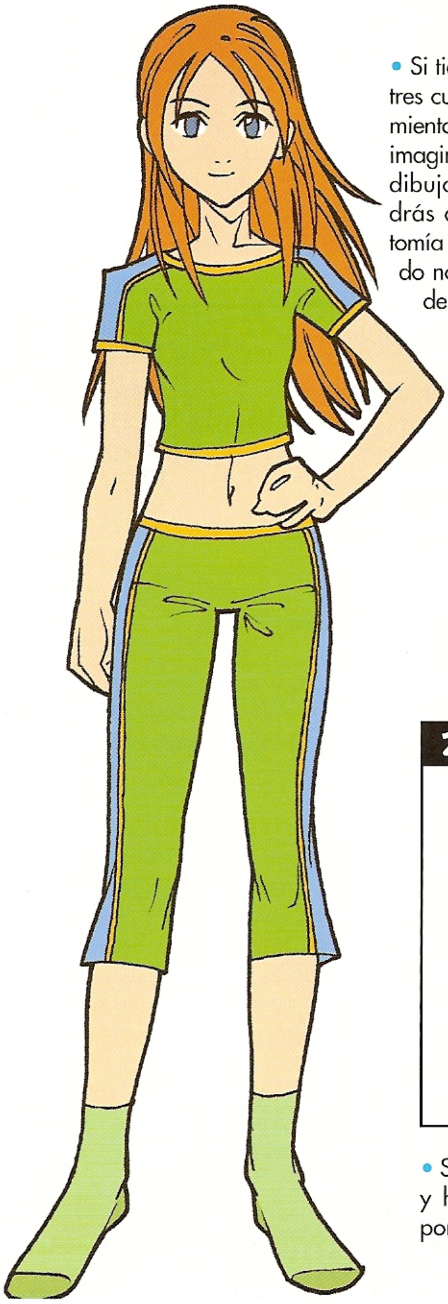
Composición.
Lo último es llegar a la síntesis del dibujo con cuatro líneas, marcando la pose, el punto de vista y los planos.

EL EJE VERTICAL

DIBUJAR POSES DIFÍCILES

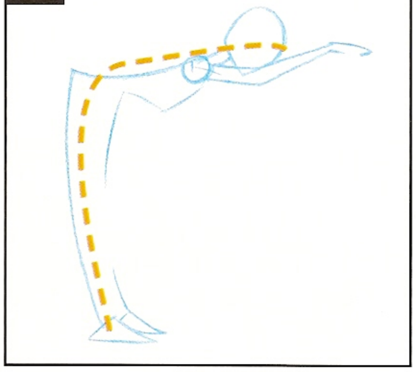
El eje vertical coincide con la altura de la figura, y es el eje de simetría que distribuye los elementos de la anatomía y la referencia de la pose de la columna vertebral. Actúa como un resorte que une los bloques principales de la figura, y aporta flexibilidad y naturalidad al movimiento.

Para encajar una figura en movimiento, o en una pose complicada, comenzamos por trazar la curva que representa el eje, indicando cómo será el movimiento, y sobre ésta dibujamos la estructura. Al adaptar la figura y los bloques a una curva que represente la idea del movimiento o la pose que queremos dibujar, logramos que sea más fluido y natural. El eje no es sólo la espalda de la figura, sino que debemos de imaginarlo como la síntesis de todo ese movimiento en una línea.



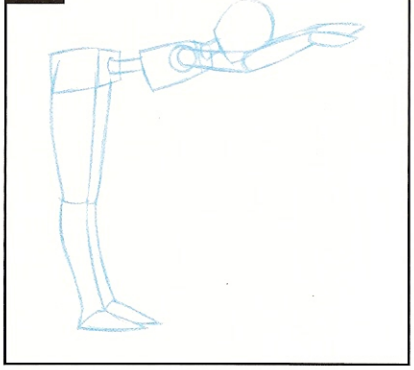
• Si tienes que dibujar a esta chica en un tres cuartos frontal, haciendo unos estiramientos, seguro que te costará bastante imaginarte la postura para comenzar a dibujar. Una vez empieces, tal vez tendrás que elegir entre conseguir una anatomía correcta o una pose natural. Cuando no lo tengas claro, lo mejor es tratar de simplificar el problema, dibujando una pose parecida pero más fácil, o la pose que buscas vista desde otro punto de vista que sea más evidente.

1



• Empezamos por trazar la curva del eje vertical, que nos dará la guía para una pose natural. Sobre él hacemos un boceto sencillo del esquema de la figura.

2



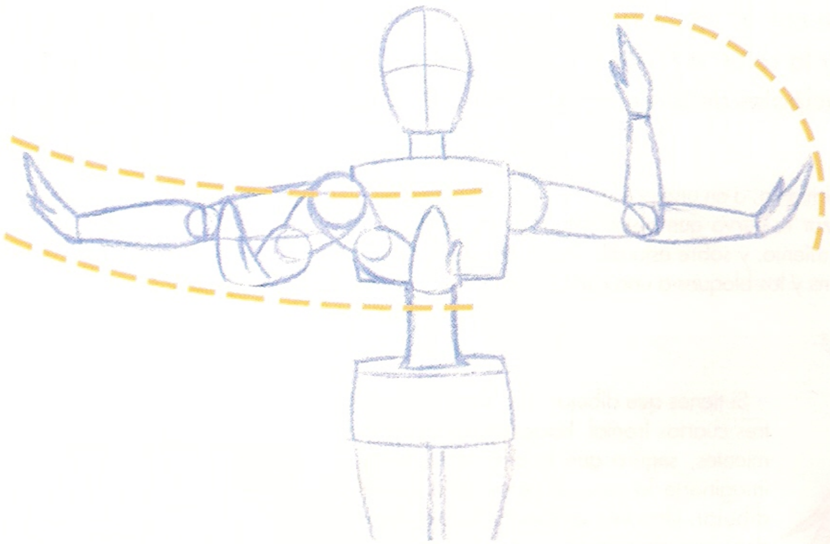
• Si el boceto nos convence, lo copiamos y hacemos la figura cuidando las proporciones y equilibrando los bloques.

3

• Con la referencia del perfil, nos será más fácil imaginarnos la misma pose en tres cuartos y hacerla de la misma manera.

1 LAS CURVAS DE MOVIMIENTO

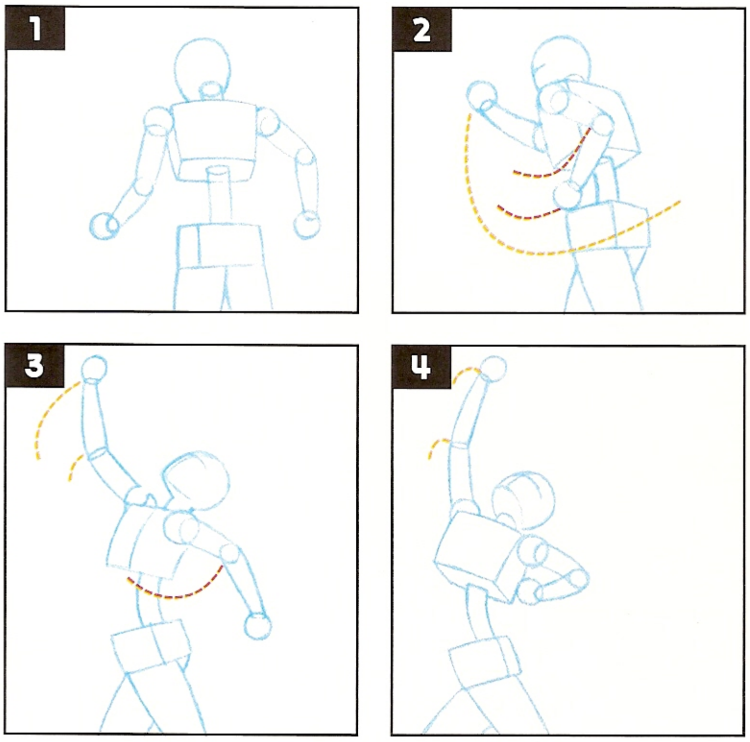
Las curvas de movimiento son unas líneas imaginarias que marcan el camino que seguirían las extremidades en sus movimientos. Se coge un punto de referencia (como el codo o el extemo de la mano) y se traza el "camino" desde la pose de partida a la que queremos llegar. La longitud de las extremidades tiene unas referencias para mantener las proporciones, y cuando las movemos, nos apoyamos en estas curvas.



• Los arcos que hacen los brazos se dibujan considerando la longitud del brazo como el radio de una circunferencia en que la articulación del hombro es el centro. Si tomamos una parte del brazo como referencia, se puede trazar también la curva, y así se mantendrá la proporción del brazo en cualquiera de las posiciones que adopte sobre esa línea.
Para controlar la longitud de un miembro en escorzo, se dibujan las curvas de movimiento igual que si trazáramos el círculo en perspectiva.

2 DIBUJAR UN MOVIMIENTO CON FLUIDEZ

En el caso del movimiento, las curvas evitan que las figuras queden rígidas, además de marcar el camino que seguirían los puntos que tomemos de referencia. A lo largo del movimiento, tenemos varias "poses de transición" entre el principio y el final. Para dibujarlas dando una sensación de continuidad, hay que tomar varios puntos de referencia y marcar su situación a lo largo del movimiento: el codo, la mano, un hombro...



1. La figura comienza anticipando el movimiento, inclinado hacia adelante y con los brazos atrás.

2. Nos fijamos en los puños y los codos de ambos brazos y cómo van a seguir curvas de movimiento en sentidos opuestos.

3. El eje vertical también se arquea marcando la dirección del movimiento de la figura. Los bloques de la cabeza y las cajas siguen el giro y se equilibran entre ellos. Los brazos también compensan su movimiento e influyen en la posición del acordeón hombros-cadera.

4. La posición final tiene una curva muy marcada para exagerar y lograr una pose más expresiva.

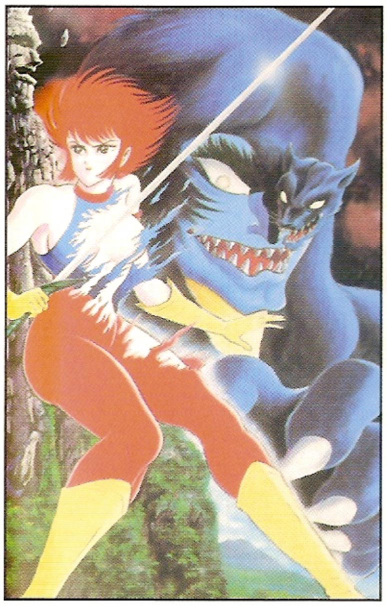
MAGICAL GIRLS · SHONEN

AL SERVICIO DEL EROTISMO

Son mágicas, robóticas o interdimensionales, poseen figuras despampanantes y su misión es satisfacer a un joven adolescente. Ése es, a grandes rasgos, el *leit-motiv* de un género que oculta su erotismo bajo tramas de enredos y aventuras.

Cuando se habla de "magical girls", lo primero en lo que piensa un aficionado al manga es en una chica capaz de transformarse en una superheroína para combatir el mal. Pero existe otro tipo que sólo se encuentra en el shonen, y que está especialmente creado para el público masculino. En la imaginería japonesa, simbolizan el sueño erótico de cualquier adolescente, y el propósito de los mangas que protagonizan es el de excitar al lector.

• Se podría decir que una de las primeras "magical girls" destinadas al disfrute del público masculino fue la protagonista de *Cutey Honey*, el manga de Go Nagai. Era una androide perfecta, que luchaba contra una organización criminal y que perdía la ropa con una gran facilidad.



Cutey Honey © 1992 Go Nagai

Hand Maid May © 2000 WONDER FARM · TMK · PIONEER LDC

• Las tres diosas interdimensionales creadas por Kosuke Fujishima para *Ah! Megami sama*, entrarían en la categoría de "magical girls": aparecen en la vida del joven protagonista, se la complican y una de ellas se enamora de él.

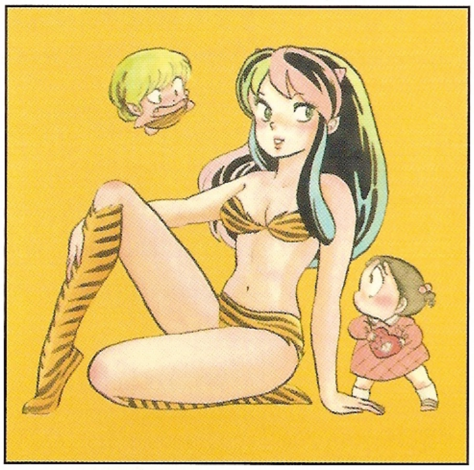
Ah! Megami sama © 2000 Kosuke Fujishima · Kodansha · TBS

• May, la protagonista del anime *Hand Maid May*, reúne los requisitos propios de toda "magical girl" de shonen que se precie: un cuerpo escultural, cierta inocencia y, sobre todo, tener como único deseo servir al protagonista masculino. Éste, por su parte, suele representar al adolescente japonés medio: tímido con las chicas, con las hormonas revolucionadas y bastante torpe.

1 LLEGARON DEL ESPACIO

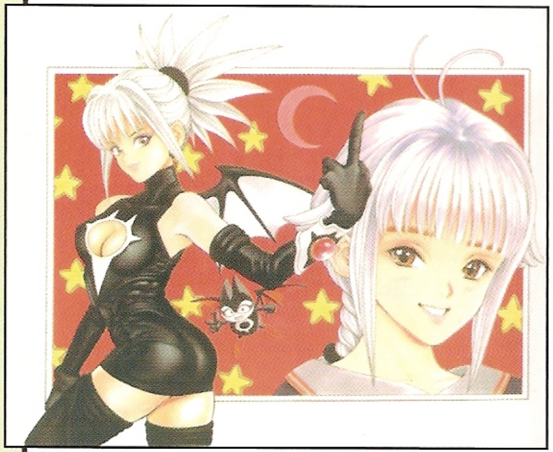
Hay varios tipos de "magical girls" en el shonen. Tenemos, por ejemplo, muchas historias de preciosas extraterrestres que aterrizan en casa de un joven japonés con diferentes propósitos. La protagonista de *Tenchi Muyo*, por ejemplo, era una criminal espacial en busca de cobijo. Lamu, el personaje de Rumiko Takahashi, llegó a casa de Ataru para casarse con él. Todas ellas, sin embargo, consiguen siempre dos cosas: volver loco al protagonista y provocar al lector con sus escasos trajes.

Tenchi Muyo © 1996 Hitoshi Okuda © 1996 AIC · PIONEER LDC, Inc.

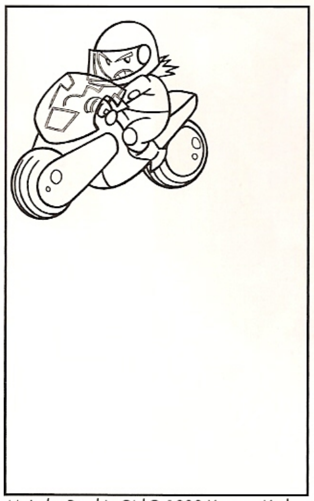


Urutsei Yatsura © 1983 Rumiko Takahashi

2 CUESTIÓN DE MAGIA



Shadow Lady © 1996 Masakazu Katsura

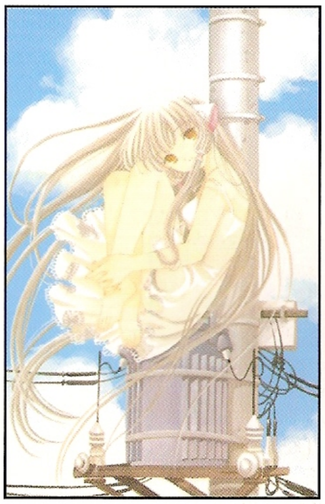


Mai, the Psychic Girl © 1989 Kazuya Kudo, Ryoichi Ikegami · Shogakukan, Inc.

Podría decirse que la protagonista de *Shadow Lady*, de Masakazu Katsura, es casi una "magical girl" de shojo, porque se transforma gracias a un maquillaje mágico. Sin embargo, se considera un producto shonen debido a su fuerte carga de erotismo. *Mai, the Psychic Girl*, el manga dibujado por Ryoichi Ikegami, cuenta la historia de una colegiala con poderes psíquicos, pero su duro realismo y sus escenas de sexo y violencia también la enmarcan dentro del shonen.

3 SU MISIÓN: COMPLACER

Por último, tenemos las "magical girls" creadas especialmente para el disfrute del ser humano, sin duda el súmmum del deseo de todo adolescente y la versión más auténtica del género. Pueden ser artificiales, como en el caso de *Hand Maid May* o *Chobits*, de CLAMP, con una espectacular forma humana, eso sí, o quizá seres creados para el placer, venidos de otra dimensión, como ocurre en *Video Girl Ai*, de Katsura. Estas creaciones suelen tener algún fallo de sistema que las lleva a enamorarse del propietario, lo que desencadena la comedia… o la tragedia.



Chobits © 2001 CLAMP

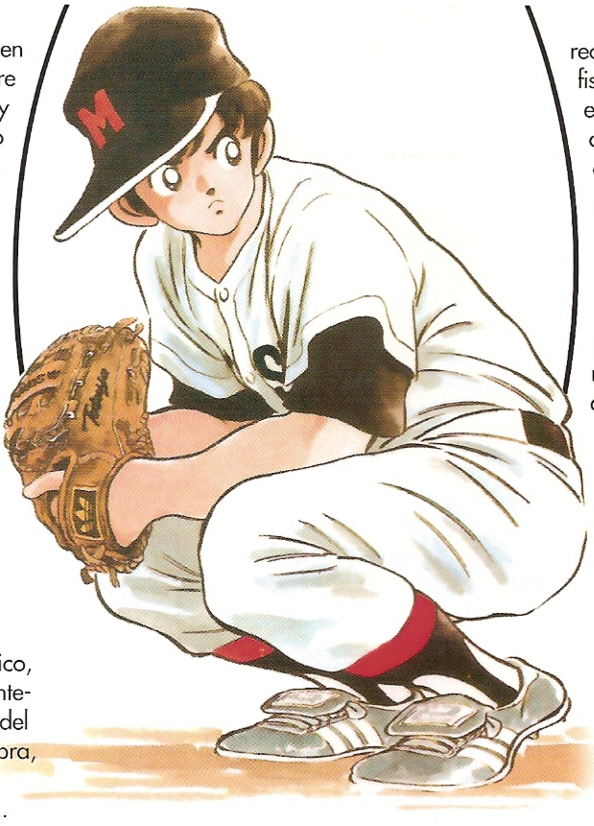
Video Girl Ai © 1989 Masakazu Katsura

MITSURU ADACHI

LA SENCILLEZ AL SERVICIO DEL DEPORTE

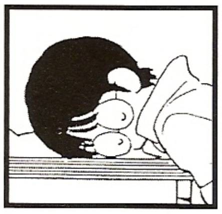
Si existe un autor en Japón capaz de enganchar tanto al público masculino como al femenino, ése es Mitsuru Adachi. Es experto en reflejar los conflictos adolescentes, y ha encontrado la fórmula perfecta para ello usando el deporte como tema de fondo.

Mitsuru Adachi nació en 1951 y fue siempre un aficionado al deporte y al dibujo. Cuando alcanzó la fama como mangaka, lo hizo aunando sus dos grandes pasiones, y hoy en día no hay otro autor capaz de mostrar el difícil momento de la adolescencia con la ternura, el humor y la elegancia de Adachi. Su secreto reside en un dibujo sencillo pero tremendamente expresivo, unos personajes reconocibles y un guión sin fisuras. Sus historias, basadas en el día a día, son inolvidables gracias a la forma de narrar de Adachi, experto en pausas dramáticas, en crear tensión y en usar los silencios para transmitir una gran carga emocional. Sin apenas usar tramas, y con fondos muy detallistas para ubicar al lector, Adachi siempre logra dibujar pequeñas obras maestras.



• Tatsuya es un héroe atípico, quizá por eso resulte tan interesante. Hermano gemelo del hijo perfecto, vive a su sombra, ocultando su talento para no eclipsar a su hermano... ni robarle a su chica.

H2 © 1993 Mitsuru Adachi



Autocaricatura de Adachi para su recopilatorio *Short Program*, publicado en *Shonen Sunday Comics*.

1 RETRATO DE LA SANA JUVENTUD

Desde que debutara en 1970 con *Kieta Bakuon*, Mitsuru Adachi no ha parado. Empezó su carrera trabajando con diferentes guionistas, pero tras lanzarse en solitario con *Nine* en 1980, y en vista del éxito, no volvió a recurrir a sus servicios. Adachi parece haberse especializado en largas series de manga adolescente con transfondo deportivo, y buena muestra de ello son *Nine* (5 tomos), *Touch* (26 tomos), *H2* (34 tomos), *Slow Step* (7 tomos) o *Rough* (12 tomos). A Mitsuru Adachi no le van los convencionalismos, y es uno de los pocos autores que publica, sin problemas, tanto en revistas shonen como shojo.

Touch © 1982 Mitsuru Adachi

• La serie más popular de Adachi, *Touch*, llegó a los 26 tomos.

H2 © 1993 Mitsuru Adachi

• De nuevo el béisbol como protagonista en la serie *H2*.

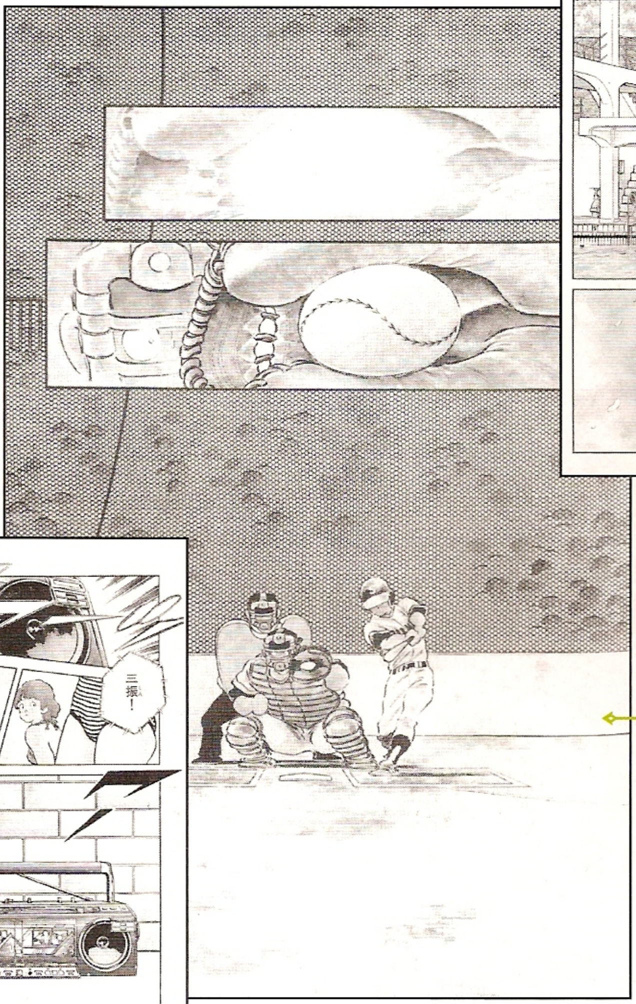
Slow Step © 1991 Mitsuru Adachi

• Boxeo, softball y enredos varios en *Slow Step*.

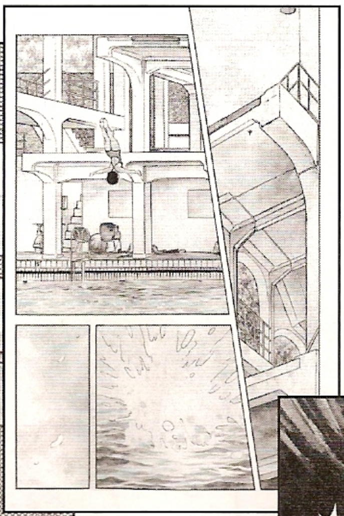
2 LA IMPORTANCIA DEL SILENCIO

Como suele decirse, una imagen vale más que mil palabras, pero pocos autores son capaces de dibujar toda una escena emocionante sin decir palabra, y conseguir que el lector capte toda la intensidad del momento. Adachi es uno de ellos. En las siguientes páginas, pertenecientes al tomo 26 de *Touch*, Tatsuya lanza la bola que dará a su equipo la victoria. La sensación de tensión y de vivir la escena a cámara lenta resulta impresionante.

Touch © 1982 Mitsuru Adachi



Más tensión. La "cámara" de Adachi toma un plano corto de la bola en el guante del catcher y se va alejando hasta mostrar la escena al completo.



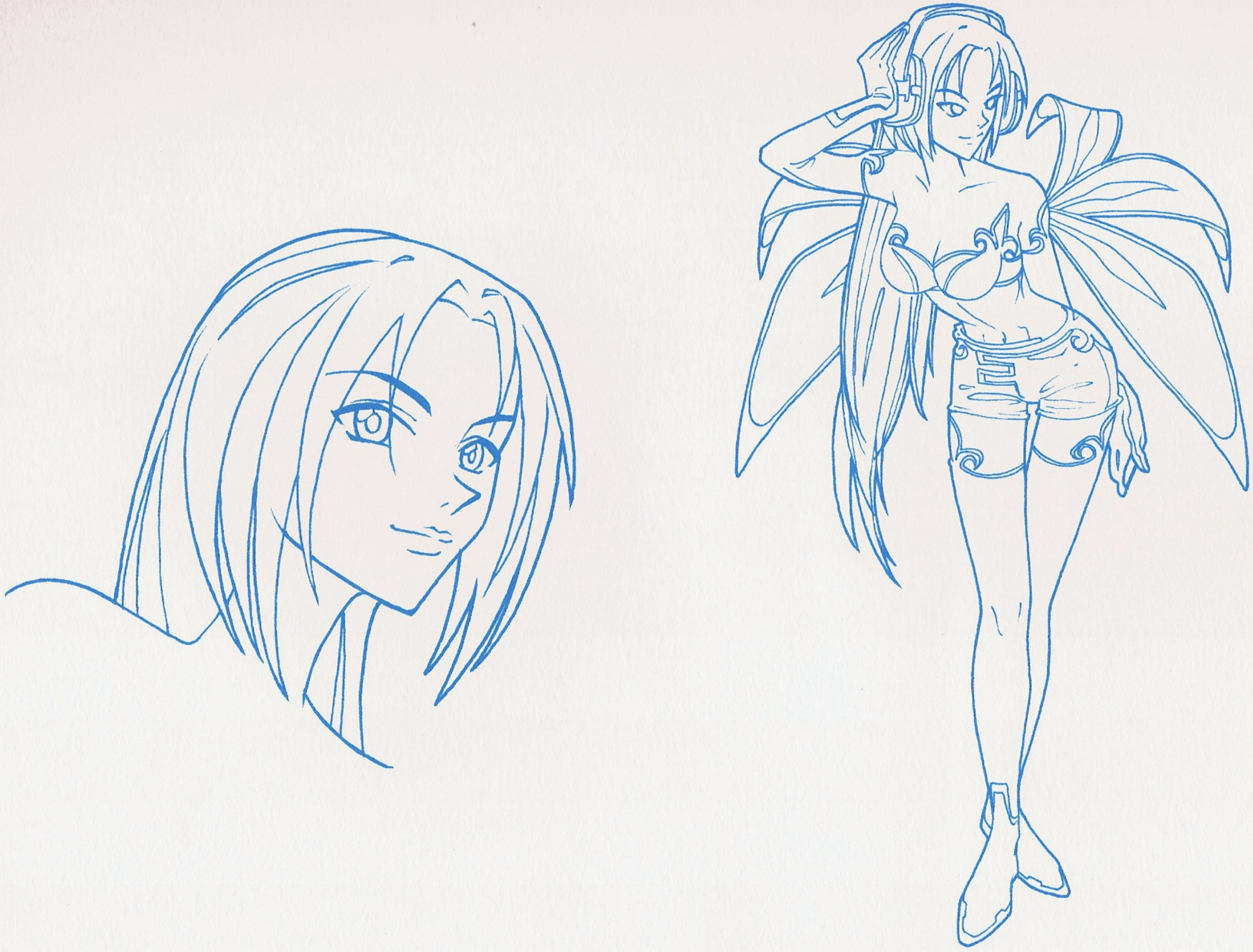
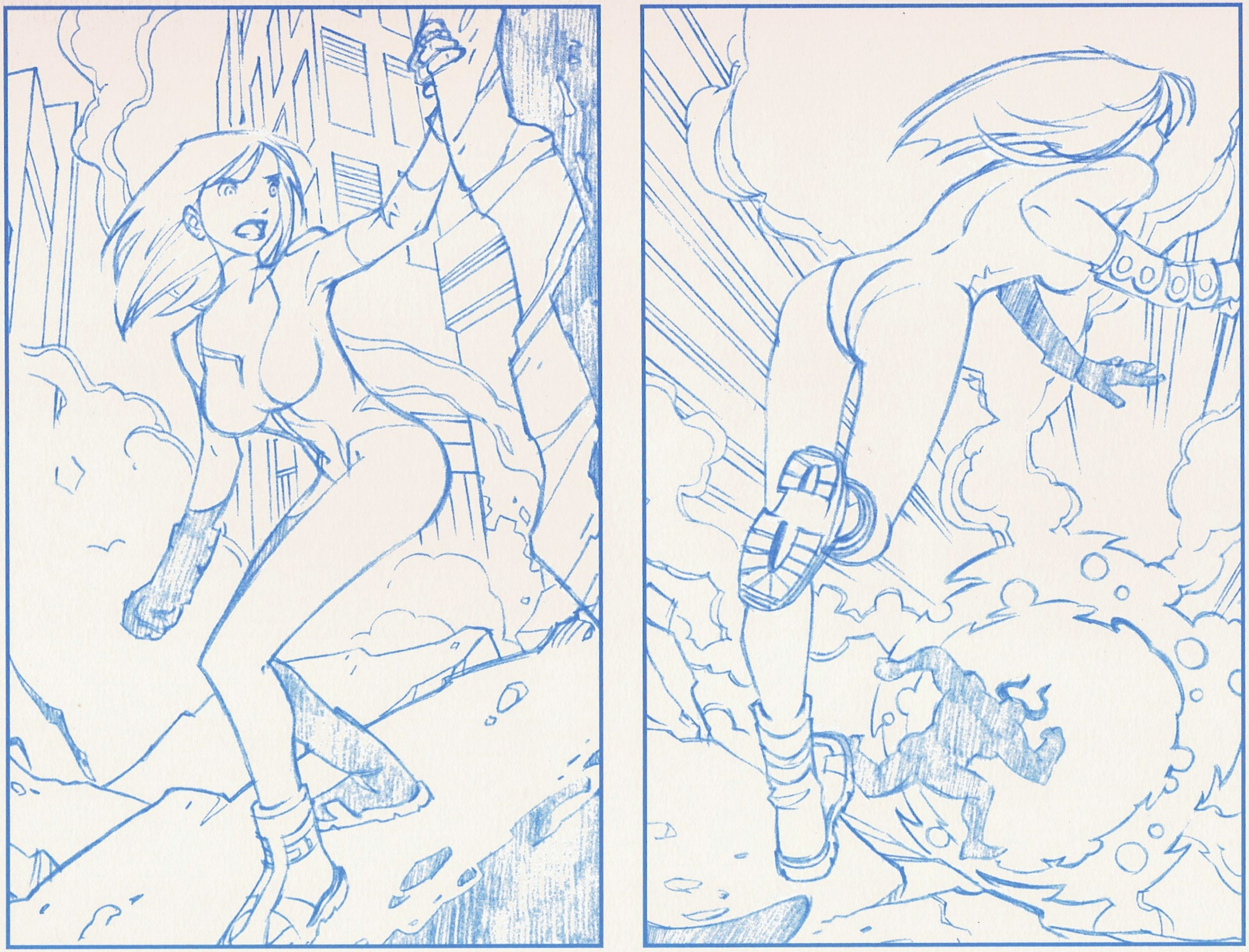
Mientras Tatsuya juega el partido de su vida, el mundo sigue girando y, en una piscina cercana, unos jóvenes se divierten. Como pausa dramática, Adachi intercala una escena de la piscina entre el lanzamiento y la recogida.

HILANDO LAS ESCENAS

No asistimos al bocinazo final del partido en vivo, sino a través de la radio que tienen los chicos de la piscina. ¡Cuánta emoción!

3 PORQUE NO TODO ES DEPORTE...

Niji-iro Togarashi © 1990 Mitsuru Adachi

Jinbe © 1997 Mitsuru Adachi

Aunque sus obras más conocidas son las deportivas, Adachi no es amigo de encasillarse, y suele sorprender con pequeñas joyas alejadas del terreno de juego. *Niji-iro Togarashi* es, sin duda, su obra más sorprendente. Transcurre en otro planeta, en una sociedad ambientada en el Japón feudal pero llena de anacronismos, donde destaca el gran sentido del humor del maestro. Adachi también ha dibujado varias obras de carácter más maduro, con historias deliciosas y muy humanas, como *Jinbe*, que narra la relación entre el maduro Jinbe Takanoshi y Miku, su hijastra adolescente. En *Bouken Shounen*, el protagonista, Masahiko, atesora sus sueños de infancia confiando en poder llevarlos a cabo en algún momento de su vida. Adachi es capaz de hacer reír y llorar con sus historias, algo que muy pocos dibujantes consiguen.